

09.06.00

日本国特許庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

REC'D 27 JUL 2000
WIPO PCT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office.

KU

出願年月日
Date of Application: 1999年 6月14日

出願番号
Application Number: 平成11年特許願第166354号

出願人
Applicant(s): 小川 秀治

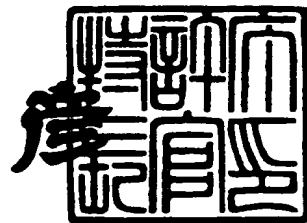
PRIORITY
DOCUMENT

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

2000年 6月29日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

近藤 隆彦



出証番号 出証特2000-3054058

【書類名】 特許願

【整理番号】 11H143

【提出日】 平成11年 6月14日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 H04L 12/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都品川区大崎2丁目6番18号

 【氏名】 小川 秀治

【特許出願人】

 【住所又は居所】 東京都品川区大崎2丁目6番18号

 【氏名又は名称】 小川 秀治

【代理人】

 【識別番号】 100095407

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 木村 満

【選任した代理人】

 【識別番号】 100110135

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 石井 裕一郎

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 038380

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 スコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

移動端末と、これに無線通信網を介して接続されるスコア管理サーバと、を備えるスコア管理システムであって、

(a) 前記スコア管理サーバは、スコア情報を記憶し、
前記移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付け、
当該表示要求に応じて前記記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を前記移動端末に送信し、
前記移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付け、
前記受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて前記記憶したスコア情報を更新し、

(b) 前記移動端末は、前記スコア管理サーバにスコア状況の表示要求を送信し、
前記スコア管理サーバから送信されるスコア状況の表示情報を受け付け、
前記受け付けたスコア状況の表示情報に基づいてスコア状況を表示し、
プレイヤーからの入力に基づいて前記スコア管理サーバにスコア情報の入力要求を送信する

ことを特徴とするスコア管理システム。

【請求項 2】

移動端末に無線通信網を介して接続されるスコア管理サーバであって、
スコア情報を記憶する記憶部と、
前記移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付ける表示要求受付部と、

当該表示要求に応じて前記記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を前記移動端末に送信する表示情報送信部と、

前記移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付ける入力要求受付

部と、

前記受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて前記記憶したスコア情報を更新する更新部と、

を備えることを特徴とするスコア管理サーバ。

【請求項 3】

前記更新されたスコア情報に基づいて前記表示情報送信部にスコア状況の表示情報を前記移動端末に送信させる更新情報送信部と、

をさらに備えることを特徴とする請求項 2 に記載のスコア管理サーバ。

【請求項 4】

前記スコア状況の表示情報は、前記移動端末においてスコア情報が入力される入力領域を表示する入力領域表示情報を含む、

ことを特徴とする請求項 2 または 3 に記載のスコア管理サーバ。

【請求項 5】

移動端末に無線通信網を介して接続されるスコア管理サーバにて実行されるプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体であって、

スコア情報を記憶し、

前記移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付け、

当該表示要求に応じて前記記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を前記移動端末に送信し、

前記移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付け、

前記受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて前記記憶したスコア情報を更新する、

処理を実現するプログラムを記録した情報記録媒体。

【請求項 6】

前記更新されたスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を前記移動端末に送信する

処理をさらに実現するプログラムを記録した請求項 5 に記載の情報記録媒体。

【請求項 7】

前記スコア状況の表示情報は、前記移動端末においてスコア情報が入力される

入力領域を表示する入力領域表示情報を含む、

ことを特徴とするプログラムを記録した請求項 5 または 6 に記載の情報記録媒体。

【請求項 8】

前記情報記録媒体は、コンパクトディスク、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、デジタルビデオディスク、磁気テープ、または、半導体メモリであることを特徴とする請求項 5 から 7 のいずれか 1 項記載のプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、スコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体に関する。特に、ゴルフやオリエンテーリングなど、各プレイヤーもしくはプレイヤーのグループが互いに離れてプレイするゲームのスコアを管理するのに好適なスコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体に関する。

【0002】

【従来技術】

従来、ゴルフやオリエンテーリングなど、各プレイヤーやプレイヤーのグループ（以下単に「プレイヤー」という。）が、互いに会話できない距離だけ離れてプレイするようなゲームでは、各プレイヤーがそれぞれ自分のプレイ結果（スコア）をカードなどの紙に記録し、プレイ終了後にその紙を集めてからスコアを集計して管理していた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなスコアの管理手法では、以下のような問題が発生していた。

【0004】

すなわち、各プレイヤーなどが実際にプレイをしている最中に他のプレイヤーなどの動向や成績がわからないため、緊迫感に欠ける、という問題が生じていた。

【0005】

また、各プレイヤーのプレイがすべて終了してからスコアを集計して管理するため、プレイが終了してからプレイヤーの勝敗や順位などの結果が得られるまでに時間がかかり、プレイヤーの興奮が冷めてしまう、という問題が生じていた。

【0006】

さらに、各プレイヤーのプレイ状況がリアルタイムではわからないため、たとえば、順次プレイヤーが出発する形態のゲームで、前のプレイヤーと次のプレイヤーとの間が空いている場合に次のプレイヤーに対して早くプレイを進めるように連絡することができない、という問題が生じていた。

【0007】

本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、スコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体を提供することを目的とする。

【0008】

特に、ゴルフやオリエンテーリングなど、各プレイヤーもしくはプレイヤーのグループが互いに離れてプレイするゲームのスコアを管理するのに好適なスコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

以上の目的を達成するため、本発明の原理にしたがって、下記の発明を開示する。

【0010】

本発明のスコア管理システムは、移動端末と、これに無線通信網を介して接続されるスコア管理サーバと、を備える。

【0011】

スコア管理サーバは、スコア情報を記憶し、移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付け、当該表示要求に応じて記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末に送信し、移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付け、受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて記憶したス

コア情報を更新する。

【0012】

移動端末は、スコア管理サーバにスコア状況の表示要求を送信し、スコア管理サーバから送信されるスコア状況の表示情報を受け付け、受け付けたスコア状況の表示情報に基づいてスコア状況を表示し、プレイヤーからの入力に基づいてスコア管理サーバにスコア情報の入力要求を送信する。

【0013】

特に、移動端末は、携帯電話もしくはPHS (Personal Handyphone System) により実現することができる。この場合、無線通信網は、常時接続パケット網と、この上に実装されたインターネット通信サービスにより実現することができる。たとえば、無線通信網として、NTT移動通信網株式会社などが提供しているDoPaサービスおよびiモードサービスを利用することができる。

【0014】

本発明のスコア管理サーバは、移動端末に無線通信網を介して接続され、記憶部と、表示要求受付部と、表示情報送信部と、入力要求受付部と、更新部と、を備える。

【0015】

記憶部は、スコア情報を記憶する。表示要求受付部は、移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付ける。表示情報送信部は、当該表示要求に応じて記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末に送信する。入力要求受付部は、移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付ける。更新部は、受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて記憶したスコア情報を更新する。

【0016】

また、本発明のスコア管理サーバは、更新情報送信部をさらに備えることができる。

【0017】

更新情報送信部は、更新されたスコア情報に基づいて表示情報送信部にスコア状況の表示情報を移動端末に送信させる。

【0018】

また、本発明のスコア管理サーバにおいて、スコア状況の表示情報は、移動端末においてスコア情報が入力される入力領域を表示する入力領域表示情報を含むように構成することができる。

【0019】

本発明のコンピュータ読取可能な情報記録媒体は、移動端末に無線通信網を介して接続されるスコア管理サーバにて実行されるプログラムを記録する。

【0020】

当該プログラムは、スコア情報を記憶し、移動端末から送信されるスコア状況の表示要求を受け付け、当該表示要求に応じて記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末に送信し、移動端末から送信されるスコア情報の入力要求を受け付け、受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて記憶したスコア情報を更新する、処理を実現する。

【0021】

また、当該プログラムは、更新されたスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末に送信する、処理をさらに実現するように構成することができる。

【0022】

また、当該プログラムにおいて、スコア状況の表示情報は、移動端末においてスコア情報が入力される入力領域を表示する入力領域表示情報を含む、ように構成することができる。

【0023】

本発明のスコア管理システムとスコア管理サーバを実現するプログラムをコンパクトディスク、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、デジタルビデオディスク、磁気テープ、半導体メモリなどの情報記録媒体に記録することができる。

【0024】

本発明の情報記録媒体に記録されたプログラムを、スコア管理サーバで実行することにより、上記のスコア管理システムとスコア管理サーバとを実現すること

ができる。

【0025】

また、これらの装置とは独立して、本発明のプログラムを記録した情報記録媒体を配布、販売することができる。

【0026】

特に、本発明のスコア管理サーバは、WWW (World Wide Web) サーバにより実現することができる。この場合、スコア状況の表示要求と、スコア情報の入力要求と、は、いずれも移動端末からのページ要求で実現され、スコア状況の表示情報は、HTML (HyperText Markup Language) 文書形式で転送される。HTML文書では、HTMLタグと呼ばれるマークによって各種の表示情報が付加される。HTMLタグにより、強調表示や下線表示のほか、ユーザの入力領域などを指定することができる。

【0027】

HTML文書形式による表示情報には、移動端末のユーザが各種の情報を入力するための領域を指定する情報（フォーム定義）を含めることができる。移動端末のユーザが画面に表示された当該領域にスコア情報を入力すると、この情報が入力要求としてWWWサーバに送信される。

【0028】

また、スコア管理サーバにて実行される処理は、CGI (Common Gateway Interface) スクリプト、Java言語を用いて作成されたアプレット、JavaScript言語によるコード断片を含むHTML文書などのプログラムをを実行することにより実現することができる。

【0029】

【発明の実施の形態】

以下に本発明の一実施形態を説明する。なお、以下に説明する実施形態は説明のためのものであり、本願発明の範囲を制限するものではない。したがって、当業者であればこれらの各要素もしくは全要素をこれと均等なものに置換した実施形態を採用することが可能であるが、これらの実施形態も本願発明の範囲に含まれる。

【0030】

本発明のスコア管理システムの実施形態の概要構成を図1に示す。図1は、本発明のスコア管理システムの実施形態の概要構成を示す模式図である。なお、以下の説明では、理解を容易にするため、ゴルフのスコアを管理する場合を例にあげて説明する。

【0031】

スコア管理システム101は、スコア管理サーバ102と、1つ以上の移動端末103とを備える。スコア管理サーバ102と、1つ以上の移動端末103とは、無線通信網104によって接続されている。

【0032】

特に、移動端末103は、iモード対応の携帯電話とし、D o P aサービスを利用した無線通信網を利用すると既存資源の利用とコストの低減に役立つ。この場合、スコア管理サーバ102が接続されたインターネット内に無線通信のインターフェースが用意されており、これにより無線通信網104が実現される。

【0033】

スコア管理サーバ102は、WWWサーバにより実現することができる。以下、理解を容易にするため、スコア管理サーバ102がWWWサーバにより実現される場合を例にあげて説明する。

【0034】

スコア管理サーバ102をWWWサーバにより実現した場合、当該WWWサーバは、ゴルフ場のクラブハウスに配置することができるほか、インターネットに接続されていれば世界中の任意の地域に配置することもできる。

【0035】

プレイヤーのスコアを集中管理し、さまざまなゴルフ場でのスコア情報を管理するサービスを提供するWWWサーバを、本発明のスコア管理サーバ102として利用することもできる。したがって、スコア管理サーバ102は、一般的なネットワーク対応のコンピュータにより容易に実現することができる。

【0036】

それぞれのプレイヤーがプレイ中に移動端末103を持ち歩くことにより、互い

に離れた距離にいるプレイヤーがスコア管理サーバ 1 0 2 とスコア情報のやりとりをすることができる。

【 0 0 3 7 】

図 2 は、本発明のスコア管理サーバの実施形態の概要構成を示すブロック構成図である。なお、図 2 において、図 1 と同じ要素には同じ符号を付している。

【 0 0 3 8 】

図 2 (a) には、スコア管理サーバの第 1 の実施形態の概要構成を示す。

【 0 0 3 9 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の記憶部 1 5 1 は、スコア情報を記憶する。

【 0 0 4 0 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の表示要求受付部 1 5 2 は、移動端末からインターネットを介して送信されるスコア状況の表示要求を受け付ける。

【 0 0 4 1 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の表示情報送信部 1 5 3 は、表示要求受付部 1 5 2 が当該表示要求を受け付けた場合、これに応じて、記憶部 1 5 1 が記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末にインターネットを介して送信する。

【 0 0 4 2 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の入力要求受付部 1 5 4 は、移動端末からインターネットを介して送信されるスコア情報の入力要求を受け付ける。

【 0 0 4 3 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の更新部 1 5 5 は、入力要求受付部 1 5 4 が受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて記憶部 1 5 1 が記憶したスコア情報を更新する。

【 0 0 4 4 】

図 2 (b) には、図 2 (a) に示した実施形態に付加すべき新たな要素の様子を示す。

【 0 0 4 5 】

スコア管理サーバ 1 0 2 の更新情報送信部 1 5 6 は、更新部 1 5 5 により更新

されたスコア情報に基づいて表示情報送信部 153 にスコア状況の表示情報を移動端末にインターネットを介して送信させる。

【0046】

これらの要素は、WWWサーバを実現するコンピュータのCPU、ハードディスクやRAMなどの記憶媒体、ネットワークインターフェースカードなどの装置を以下に説明するように動作せることにより、実現することができる。

【0047】

以下では、図3を参照して、スコア管理システムで実行されるサーバ処理と、いずれかの移動端末103において実行される端末処理とを説明する。図3は、スコア管理サーバ102で実行されるサーバ処理と、いずれかの移動端末103において実行される端末処理との制御の流れを示すフローチャートである。

【0048】

端末処理は、移動端末103を使用するプレイヤーが、移動端末103によりスコアを表示もしくは入力したいと考え、移動端末103からスコア管理サーバ102にアクセスしようとすることを契機に開始される。

【0049】

具体的には、ユーザが移動端末103のWWWブラウザ機能を利用し、スコア管理サーバ102のURL (Uniform Resource Locator)、http (Hypertext Transfer Protocol) アドレス、IP (Internet Protocol) アドレスなどを入力することにより端末処理が開始される。

【0050】

端末処理が開始されると、移動端末103は、ユーザが入力したhttpアドレスに基づいて、スコア管理サーバ102にページ表示要求(スコア状況の表示要求)を送信する(ステップS201)。

【0051】

すると、スコア管理サーバ102は、移動端末103が送信したページ表示要求を受信する(ステップS202)。

【0052】

この際に、スコア管理サーバ102は、ページ表示要求の送信元の移動端末1

03が所定のプレイヤーのものであるかの認証の処理などを行うこともできる。この処理を行うことにより、他のプレイヤーのスコアを改竄したり、自分のスコアと他のプレイヤーのスコアとを間違えて入力してしまうなどの障害の発生を避けることができる。

【0053】

ついで、スコア管理サーバ102は、ハードディスクなどの記憶媒体に記憶された現在の各プレイヤーのスコア情報を取得する（ステップS203）。この情報により、各プレイヤーの最新のスコア情報を得ることができる。

【0054】

さらに、スコア管理サーバ102は、取得した各プレイヤーのスコア情報、もしくは、当該スコア情報から所定の内容を抽出、選択、整理、生成したスコア状況の情報と、プレイヤーがスコアを入力するための入力領域のフォーム定義が含まれるHTML文書を生成する（ステップS204）。

【0055】

たとえば、各プレイヤーのスコア情報から現在の上位10位までのプレイヤーの名前とスコアを抽出、選択、整理してスコア状況の情報とすることができる。また、ステップS202において受信したページ表示要求に含まれる移動端末103の情報に基づいてその移動端末103を使用しているプレイヤーの順位情報を生成してスコア状況の情報とすることができる。

【0056】

さらに、当該移動端末103を持っているプレイヤーをスコア管理サーバにあらかじめ登録しておけば、当該プレイヤーのスコア情報が何ホール目までハードディスクなどの記憶媒体に記憶されているかを調べ、記憶されていないホール番号のうち、最小の番号（これは、入力忘れがない限り、当該パーティが現在プレイしているホールのホール番号に等しい）をスコア状況の情報とすることができる。これにより、プレイヤーは、スコアの入力を忘れていないかチェックすることができる。

【0057】

ついで、スコア管理サーバ102は、生成されたHTML文書（スコア状況の

表示情報)を移動端末103に送信する(ステップS205)。

【0058】

移動端末103は、スコア管理サーバ102が送信したHTML文書を受信し(ステップS206)、当該HTML文書をHTMLタグにしたがって移動端末103の画面に表示する(ステップS207)。

【0059】

HTML文書が移動端末103の画面に表示される様子の例を図4に示す。移動端末103の画面は、一般には小さいため、HTML文書の一部を表示し、プレイヤーは表示部分をスクロールすることにより、所望のスコア状況の情報を閲覧することができる。

【0060】

図4では、HTML文書全体が表示できるとした場合の表示内容301と、移動端末103の画面に表示される範囲を示す画面領域の枠302とが示されている。プレイヤーのスクロール操作により、枠302が表示内容301内を移動し、枠302内の内容が移動端末103の画面に表示される。

【0061】

図4に示す表示例では、以下の情報が表示されている。

- ・現在のゴルフ場の名前「穴田ゴルフクラブ」。
- ・プレイの日付「1999年8月11日」。
- ・この移動端末103を持っているプレイヤーのパーティのスコア未入力の最小のホール番号「ホール9」。

【0062】

- ・ホール9のパー数「パー3」。
- ・この移動端末103を持っているパーティのプレイヤーの氏名「石井」「山田」「鈴木」「岡崎」。
- ・この移動端末103を持っているパーティのプレイヤーのスコア情報入力領域303。

【0063】

- ・現在の全プレイヤーのスコア状況を整理したスコア状況の情報。たとえば、「

1位」は「高山」で、第9ホールまで終了しており、現在のトータルのスコアは「4アンダー」である。上位3位までのほか、この移動端末103を持っているパーティのプレイヤーの順位情報も表示されている。たとえば、「52位」の「岡崎」は、第8ホールまで終了しており、トータルのスコアは「5オーバー」である。

【0064】

ついで、移動端末103は、プレイヤーが表示されたHTML文書内のスコア情報入力領域303にそのホールのスコアを入力するのを待機する（ステップS208）。

【0065】

ゴルフでは、1つのパーティ（プレイヤーのグループ）には4人程度のプレイヤーが含まれる。このため、スコア情報入力領域303は4人分用意されている。プレイヤーは、移動端末103に用意された矢印ボタンや数字ボタンなどを操作してスコア情報入力領域303に、スコアを入力する。入力が済んだら、プレイヤーは、移動端末103に用意された矢印ボタンなどを操作して、HTML文書内のOKボタン304を選択する。

【0066】

OKボタン304が選択されると、移動端末103は、スコアの入力が完了したと解釈し、入力されたスコア情報を登録するためのスコア情報入力要求をスコア管理サーバ102に送信する（ステップS209）。

【0067】

すると、スコア管理サーバ102は、移動端末103が送信したスコア情報入力要求を受信する（ステップS210）。

【0068】

スコア管理サーバ102は、受信したスコア情報入力要求から、スコア情報（どのプレイヤーのスコアがいくつであるか）を取得し（ステップS211）、当該スコア情報に基づいて、ハードディスクなどの記憶媒体に記憶された現在の各プレイヤーのスコア情報を更新する（ステップS212）。

【0069】

たとえば、ハードディスクなどの記憶媒体に、あるプレイヤーの第8ホールまでのスコア情報が記憶されているときに、ステップS211にて当該プレイヤーのスコア情報が取得された場合、そのスコア情報を、第9ホールのスコア情報として、ハードディスクなどの記憶媒体に追加記憶すればよい。

【0070】

スコア情報が更新されたら、スコア管理サーバ102は、制御をステップS203に戻す。

【0071】

一方、移動端末103側では、ステップS209の後で、制御をステップS206に戻す。

【0072】

これにより、入力されたスコア情報に基づく最新のスコア状況の情報が、移動端末103の画面に表示されることになる。

【0073】

なお、移動端末103は、プレイヤーが入力したスコアなどのチェックを行って、スコアが間違っている場合にプレイヤーにその旨を知らせて、再度プレイヤーにスコアの入力を求める処理を追加することもできる。

【0074】

また、スコア管理サーバ102でも受信したスコア情報入力要求に含まれるスコア情報のチェックを行うことができる。

【0075】

このように、各プレイヤーが、それぞれの移動端末103を利用して上記処理を実行することにより、各プレイヤーのスコア情報がスコア管理サーバ102で集中管理され、全プレイヤーのスコア状況をリアルタイムに見ることができ、ゲームの緊迫感を増すことができ、ゲーム終了時の順位発表を迅速に行うことができる。

【0076】

また、上記の実施形態にたとえばハンディキャップの情報やマッチプレイの情報、3パットや池にボールが落ちた場合の特別なペナルティなどの処理を加えることは当業者であれば容易であり、当該実施形態も本発明の範囲に含まれる。当

該実施形態によれば、各コースや各競技会独自のスコア・順位計算方法を容易に導入してスコアを集計計算することができる。

【0077】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、スコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体を提供することができる。

【0078】

特に、ゴルフやオリエンテーリングなど、各プレイヤーもしくはプレイヤーのグループが互いに離れてプレイするゲームのスコアを管理するのに好適なスコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明のスコア管理システムの実施形態の概要構成を示す模式図である。

【図2】

本発明のスコア管理サーバの実施形態の概要構成を示すブロック構成図である。

【図3】

スコア管理システムで実行されるサーバ処理と、いずれかの移動端末において実行される端末処理との制御の流れを示すフローチャートである。

【図4】

HTML文書（スコア状況の表示情報）の表示例を示す説明図である。

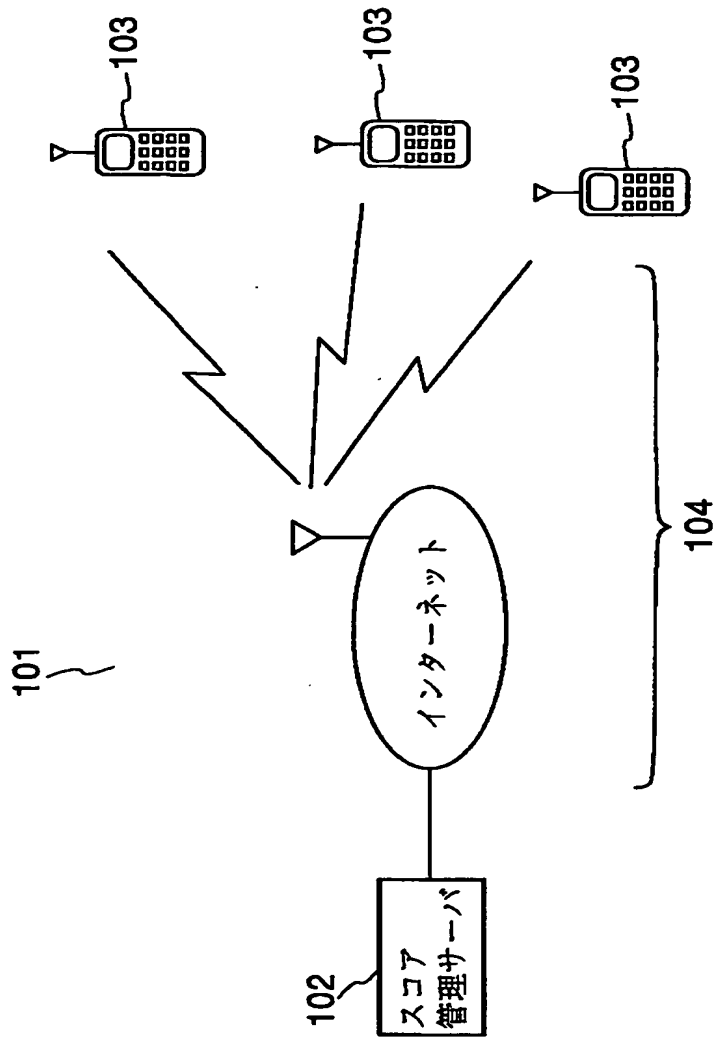
【符号の説明】

- 101 スコア管理システム
- 102 スコア管理サーバ
- 103 移動端末
- 104 無線通信網
- 151 記憶部
- 152 表示要求受付部
- 153 表示情報送信部

- 1 5 4 入力要求受付部
- 1 5 5 更新部
- 1 5 6 更新情報送信部
- 3 0 1 HTML 文書の表示内容の全体
- 3 0 2 表示範囲枠
- 3 0 3 スコア情報入力領域
- 3 0 4 OK ボタン

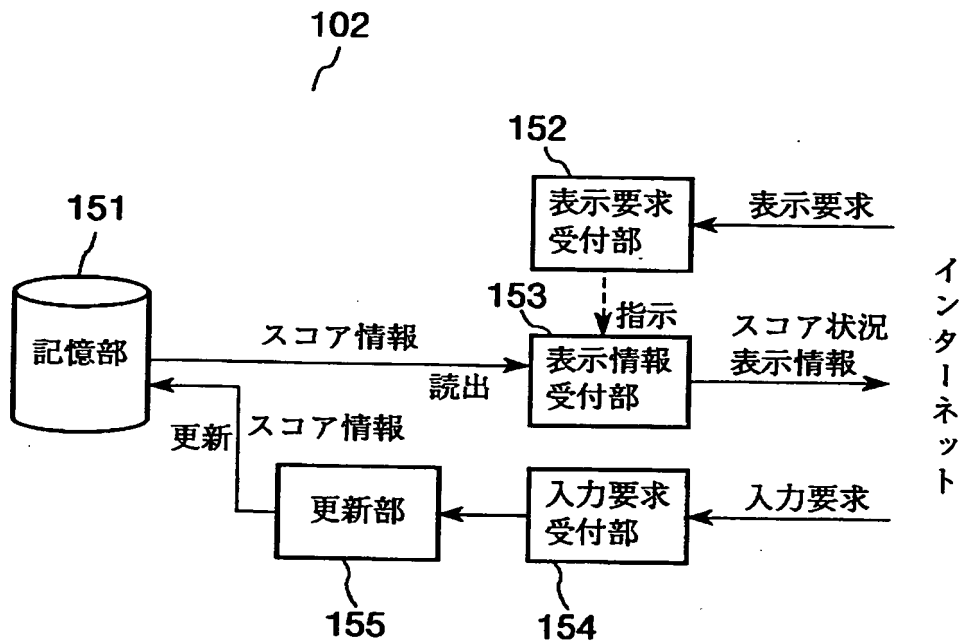
【書類名】 図面

【図 1】

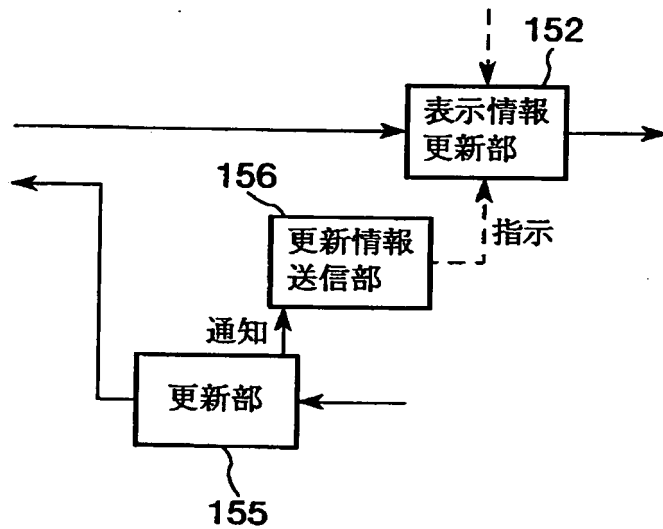


【図 2】

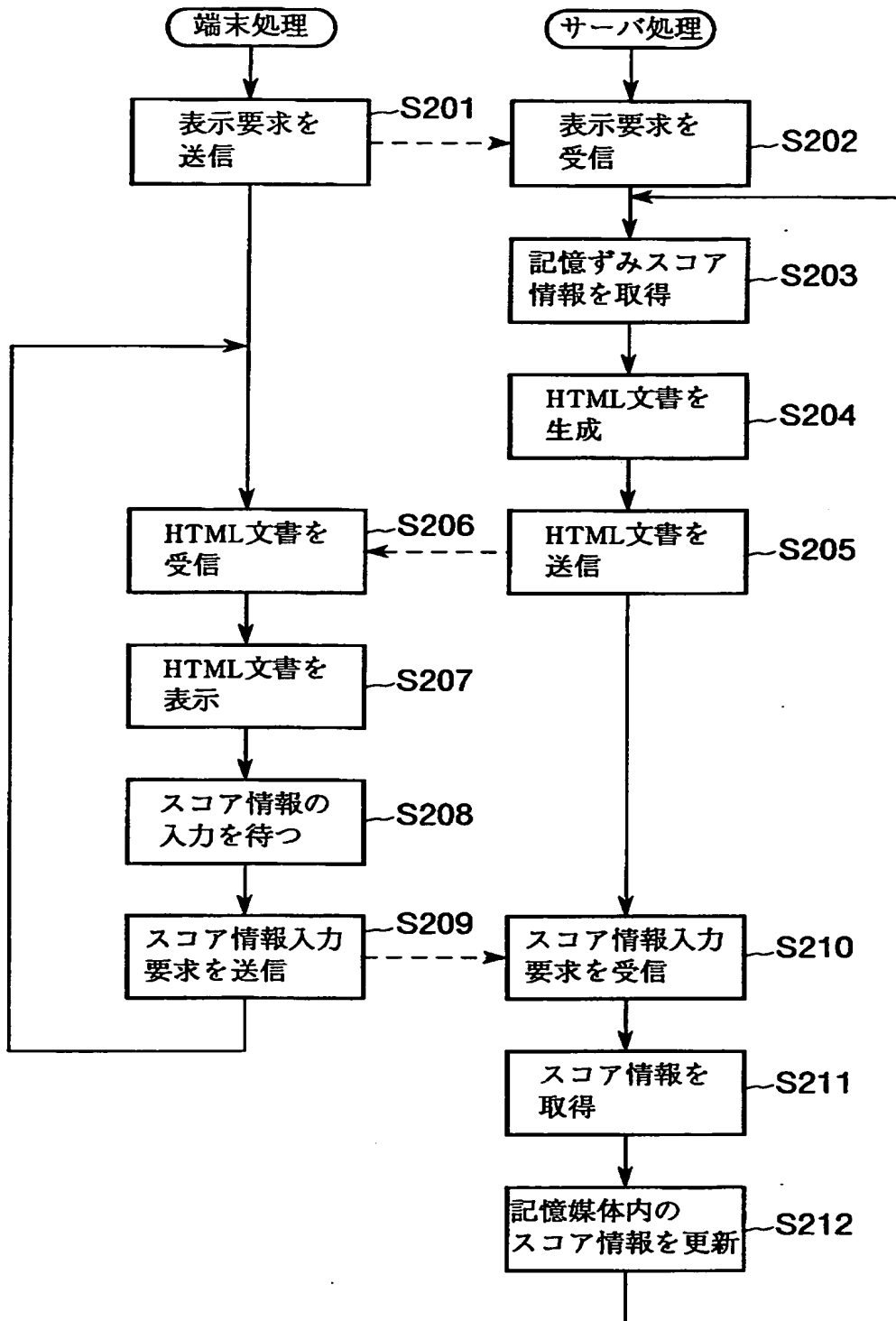
(a)



(b)



【図 3】



【図4】

301

穴田ゴルフクラブ 1999年2月11日	
ホール	9
パー	3
石井	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
山田	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
鈴木	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
岡崎	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
OK	
1位	高山 Δ 4(9)
2位	山田 Δ 3(8)
3位	川上 Δ 2(7)
24位	石井 +4(8)
52位	岡崎 +5(8)
63位	鈴木 +6(8)

302

303

303

303

303

304

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 スコア管理システム、スコア管理サーバ、および、情報記録媒体を提供する。

【解決手段】 スコア管理システム101は、移動端末103と、これに無線通信網104を介して接続されるスコア管理サーバ102と、を備える。スコア管理サーバ102は、スコア情報を記憶し、移動端末103から送信されるスコア状況の表示要求を受け付け、記憶したスコア情報に基づいてスコア状況の表示情報を移動端末103に送信し、移動端末103から送信されるスコア情報の入力要求を受け付け、受け付けたスコア情報の入力要求に基づいて記憶したスコア情報を更新する。移動端末103は、スコア管理サーバ102にスコア状況の表示要求を送信し、スコア管理サーバ102から送信されるスコア状況の表示情報を受け付け、受け付けたスコア状況の表示情報に基づいてスコア状況を表示し、プレイヤーからの入力に基づいてスコア管理サーバ102にスコア情報の入力要求を送信する。

【選択図】 図1

認定・付加情報

特許出願の番号 平成11年 特許願 第166354号
受付番号 59900560912
書類名 特許願
担当官 鈴木 夏生 6890
作成日 平成11年 6月25日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】

592102825

【住所又は居所】

東京都品川区大崎2-6-18

【氏名又は名称】

小川 秀治

【代理人】

申請人

【識別番号】

100095407

【住所又は居所】

東京都千代田区神田錦町2丁目7番地 協販ビル
7階 芦田・木村国際特許事務所

【氏名又は名称】

木村 満

【選任した代理人】

【識別番号】

100110135

【住所又は居所】

東京都千代田区神田錦町2丁目7番地 協販ビル
7階 芦田・木村国際特許事務所

【氏名又は名称】

石井 裕一郎

出願人履歴情報

識別番号 [592102825]

1. 変更年月日 1992年 5月13日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都品川区大崎2-6-18
氏 名 小川 秀治

THIS PAGE BLANK (USPTO)